UNE PUBLICATION EAGLEMOSS – TOUS LES 15 JOURS

MARVEL

SUPER HEROES™

LA COLLECTION OFFICIELLE

PEINTES À LA MAIN

FIGURINES EN PLOMB

90

WARLOCK™

WARLOCK

Créé pour être l'étape supérieure de l'évolution humaine, l'être à peau dorée nommé simplement «Lui» s'envole dans les étoiles, vers son destin. Une fois rebaptisé «Adam Warlock» par le Maître de l'Évolution, il devient un chevalier cosmique, utilisant sa force phénoménale et les pouvoirs de la Gemme de l'Âme fixée sur son front pour combattre le Mal – et découvrir enfin son humanité.

SOMMAIRE

3 LA VIE ET L'HISTOIRE
La vie extraordinaire d'un homme-dieu!

10 MOMENTS FORTS
«Lui» devient «Adam Warlock»!

12 SUPER SECRETS
Tout sur les pouvoirs d'un champion cosmique.

14 BONS ET MÉCHANTS
Les alliés et les ennemis d'un dieu...

17 EN COULISSE
Depuis le cocon: les origines de Warlock dans la réalité.

Rédacteur en chef: Richard Jackson Graphistes: Dan Rachael & Colin Williams Consultant: Alan Cowsill
Secrétaire de rédaction: Sven Wilson Correcteur: Aune Butt Illustration de couverture: Jim Starlin

© Eaglemoss Publications Ltd (2009)
© 2009 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.

Eaglemoss International Ltd
1st Floor, Beaumont House
Kensington Village – London W14 8TS
Directeur de la publication: Mark Stanley

Marketing, Édition: Cobra SAS
18-22, rue des Poissonniers
92 200 Neuilly-sur-Seine
Direction: Olivier Beressi
Marketing: Ève Boulan-Périvier
Fabrication: Guillaume Duserre
Édition: Anna François
Traduction: Michel Beauvais
Adaptation: Sylvie Bellu
Photogravure: Editon
Imprimé en CE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
90, bd National
92258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél.: 0821230319 (0,12 € TTC/minute)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients: www.marvel-figurines.fr

DIFFUSION EN KIOSQUE
Service des ventes France:
PROMEVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique:
AMP 1, rue de la Petite-Ile
1070 Bruxelles

Pour la Suisse:
Naville 38-42, avenue Vibert, CH 1227
Carouge - GE. Tél.: (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Art : Gil Kane

HISTOIRE D'UN... CHAMPION COSMIQUE

Art.: George Perez

Créé pour être un agent du Mal, Adam Warlock se voit changé, par le Maître de l'Évolution, en messie cosmique. Steve Marchant nous révèle tout...

Adam Warlock commence sa carrière d'itinérant du cosmos dans un cocon (où il reçoit la vie) créé par un groupe de généticiens appelé l'« Enclave ». Ces petits génies ont voulu produire un surhomme artificiel dans un but malintentionné.

Baptisé initialement « Lui », il se retourne contre ses créateurs, détruit leur laboratoire (la Ruche) et s'enfuit dans l'espace cosmique. Il a l'aspect d'un adulte ordinaire (certes avec des cheveux d'or et un teint orangé !), mais aborde le monde comme un enfant. C'est ce qui l'amène à affronter Thor – parce qu'il voulait pour lui, tout simplement, la belle Sif, fiancée du Nordique. Ce n'est pas une bonne idée de chercher des noises à un type armé d'un marteau – et Lui, après une grosse déconvenue, réintègre son cocon pour se régénérer...

LUI SE LANCE

Vient alors à passer le Maître de l'Évolution, ancien humain divinisé, doué pour faire apparaître de nouvelles formes de vie. Voyant le cocon flotter dans le système solaire, il le charge dans son vaisseau

JE SUIS SUR LE POINT DE... NAITRE!
MAIS... UNE FAIBLESSE... M'ENVAHIT!... JE SUIS SI SEUL... SI PERDU!!
N'AIE PAS PEUR!! JE VAIS RESTER AVEC TOI!
J'AI CONNU QUELQU'UN COMME TOI... TRES PUISSANT LUI AUSSI... MAIS QUI A BESOIN DE COMPREHENSION... DE COMPASSION!
ET POUR L'AMOUR DE LUI... JE NE TE QUITTERAI PAS!
JE CONNAIS LA REALITE DE TES PLANS MALEFIQUES!
ET JE N'AI NULLE REPUGNANCE A FAIRE... CE QU'IL FAUT FAIRE...!
CETTE PLANETE D'HUMAINS N'EST PAS POUR MOI... PAS ENCORE... IL FAUT ATTENDRE ENCORE MILLE ANS!
C'EST POURQUOI, JE M'EN VAIS...
NON! ATTENDS! TON DEPART VA CONSOMMER TROP D'ENERGIE... ET NOUS DETRUIRE TOUS!
LE TIGRE PREND-IL GARDE... AU MOUCHERON?

Cocoon. Alicia Master découvre la chrysalide de Lui.

Lui, c'est Lui! La créature se retourne contre ses créateurs.

Art.: Jack Kirby

FAITS ET GESTES

Véritable nom: Adam Warlock
Profession: Aventurier, ex-dieu, Vengeur
Identité: Pas de nom de code
Statut légal: Aucun
Lieu de naissance: La Ruche, dans une île de l'océan Atlantique
Proches connus: L'Enclave (créateurs), le Maître de l'Évolution (père adoptif), Kismet et Warlock fille (jumeaux)
Allégeance: Ex-leader des Gardiens d'Infini
Première apparition: *Fantastic Four* nos *66-67* (en tant que Lui); *Marvel Premiere n° 1* (en tant qu'Adam Warlock)
Taille: 1,85 m **Poids:** 108 kg
Yeux: Blancs **Cheveux:** Blonds
Pouvoirs/capacités: Adam Warlock a une structure génétique qui lui donne des pouvoirs surhumains: force, longévité, vol, téléportation, déplacements cosmiques. Blessé, il se tisse un cocon qui le protège et le «répare». La Gemme de l'Âme qu'il porte sur son front lui permet de projeter des rafales d'énergie et d'absorber l'âme d'autrui.

ÉCHELLE DES POUVOIRS	1 2 3 4 5 6 7
INTELLIGENCE	
FORCE	
VITESSE	
RÉSISTANCE	
PROJECTION D'ÉNERGIE	
APTITUDE AU COMBAT	

Septembre 1967
Fantastic Four n° 66
Dans la Ruche, l'Enclave crée Lui!
Art.: Jack Kirby

Octobre 1967
Fantastic Four n° 67
Lui sort enfin de son cocon!
Art.: Jack Kirby

Juin 1969
Thor n° 165
Pour Lady Sif, il se bat avec Thor.
Art.: Jack Kirby

Avril 1972
Marvel Premiere n° 1
Lui devient Adam Warlock, avec la gemme!
Art.: Gil Kane

STAN LEE PRÉSENTE... UNE NOUVELLE SÉRIE CONÇUE ET RÉALISÉE PAR :
ROY THOMAS SCÉNARISTE
ET GIL KANE DESSINATEUR
DAN ATKINS ENCREUR
SAM ROSEN LETTREUR
EN VEDETTE : LE FORMIDABLE POUVOIR DE L'ÊTRE QUE L'ON NE NOMME QUE... LUI.
ET ON L'APPELAIT...
WARLOCK!
ET, UNE FOIS ENCORE, L'ÊTRE À L'INTÉRIEUR... EST LIBRE !
ISSU DE CAVERNES OBSCURES, AVEC SA PEAU BRILLANTE...
... RESPLENDISSANT, SA NOUVELLE ARMURE ET SES ORNEMENTS PARAISSENT AUSSI NATURELS QUE LE COCON LUI-MÊME.
MAINTENANT, IL PARLE !
TOI ! LOUP QUI COPIE LA DÉMARCHE D'UN HOMME !
TIENS-TOI ÉLOIGNÉ DE CELUI QUI T'A DONNÉ LA VIE !
MAIS CETTE VOIX DE TONNERRE EST À PEINE AUDIBLE PARMI LES GROGNEMENTS DE CES ODIEUSES FORMES ANIMALES... ET DES GRIFFES TAILLADENT ET DÉCHIRENT LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION.

Art. : Gil Kane

et sert une petite collation à Lui. Il lui explique ensuite ses projets : il a créé une Contre-Terre, copie conforme de la vraie, mais en orbite du côté opposé du Soleil. Il la voulait au début sans guerres ni querelles, mais elle est tombée sous l'influence de l'Homme-Bête (Man-Beast), l'une des créations ratées du Maître de l'Évolution.

Lui accepte d'être le sauveur de la planète. Il est rebaptisé « Adam Warlock » et reçoit la Gemme de l'Âme – à porter sur le front. Grâce à ce bijou, il lance des rafales d'énergie mentale qui lui permettent de zapper ses ennemis dans un ailleurs. Ainsi, dans un monde sans super-héros, Warlock devient une figure messianique, avec ses troupes de disciples. L'Homme-Bête mène des hordes de monstres pour le détruire, alors qu'Adam s'allie avec le Victor Von Fatalis de la Contre-Terre. Quand le Maître de l'Évolution envoie Hulk, lors de la bagarre finale contre l'Homme-Bête, pour aider Warlock, ce dernier s'imagine que les habitants de la Contre-Terre ont besoin d'une histoire du type Crucifixion pour s'éloigner du Mal. Il se fait donc crucifier sur un ankh géant et passe apparemment de vie à trépas. En fait, il réintègre son cocon, d'où il sort après trois jours.

FACE À LUI-MÊME !

Indécis sur son avenir, Adam Warlock quitte la Contre-Terre pour retourner dans le cosmos. C'est là qu'il rencontre l'Église Universelle de la Vérité – une religion conquérante dont le redoutable chef s'appelle le « Mage » (Magus). Choqué par la brutalité de ladite Église, il affronte ses agents et découvre que sa Gemme de l'Âme a plus de pouvoir qu'il ne le pensait : de nature vampirique, elle absorbe les âmes de ses ennemis – et au terme du processus, Warlock a accès à leur mémoire, ce qui lui permet d'en savoir plus sur le Mage et sur la fameuse Église.

Par ailleurs, Adam se retrouve avec un invraisemblable assistant, Pip

Art. : Gil Kane

Contre-attaque. Sur la Contre-Terre, Adam mène le bon combat.

Août 1972
Warlock
n° 1
Sur la Contre-Terre, contre l'Homme-Bête.
Art. : Gil Kane

Juillet 1974
Incredible Hulk
n° 177
Avec Hulk, il libère la Contre-Terre !
Art. : Herb Trimpe

Août 1974
Incredible Hulk
n° 178
Ressuscité, Adam sauve le monde !
Art. : Herb Trimpe

Février 1975
Strange Tales
n° 178
Le Mage attaque pour la première fois !
Art. : Jim Starlin

CAR JE SUIS LE MAGE !
JE SUIS LA FORCE ULTIME ! CE QUE JE DÉSIRE... EXISTE ! À MON ORE, LES MONDES SURVIVENT... LES GALAXIES MEURENT !
LE TISSU MÊME DU TEMPS, L'ESPACE, L'ESPRIT, L'ÂME... SONT À MES ORDRES !
JE SUIS LE POUVOIR ABSOLU ! JE SUIS LE DIEU SUPRÊME !

Art. : Jim Starlin

La grosse tête ! Warlock se retrouve face au Mage.

le Troll, un petit plaisantin dont les blagues changent un peu de l'austérité et du sérieux de Warlock. Ce dernier rigole encore moins lorsqu'il est enfin confronté au Mage et qu'il découvre que ce dernier n'est autre que... lui-même, sous une version future et avec une coupe afro !

On apprend donc que, dans un futur assez proche, Adam doit rencontrer un être appelé l'« Intermédiaire » qui va le transformer en Mage – afin qu'il constitue une force de vie contre Thanos, champion de la Mort. En tant que Mage, il devrait être envoyé dans le passé, à des milliers d'années, pour construire un mouvement universel capable d'affronter Thanos et ses tentatives répétées de détruire toute forme de vie. Malheureusement, dans le processus, Adam doit devenir fou – et aussi méchant que son adversaire ! Le Mage se délecte du désespoir de Warlock, finissant même ses phrases – puisque c'est lui qui les a dites –, ce qui semble prouver le caractère inévitable de ce devenir. Les choses, dirait-on, se présentent fort mal pour Adam. Mais Thanos arrive alors, avec Gamora ; les parents de cette femme (selon elle, la plus dangereuse de la galaxie !) ayant été tués par l'Église Universelle de la Vérité, elle a été recueillie par Thanos et entraînée pour devenir une tueuse impitoyable et superbe. Adam se voit obligé de s'allier avec ce terrible couple pour infliger une défaite au Mage, afin de se ménager plus de temps pour essayer d'éviter le destin qu'on lui promet.

Art. : Jim Starlin

HORS DU TEMPS

Voyageant dans le vaisseau temporel de Thanos, Warlock rencontre une version future de lui-même au moment où celle-ci va être transformée en Mage. Ce futur lui-même se bat contre Thanos et se retrouve mourant – comme tous ses proches sont morts, il accueille la fin avec soulagement. Adam se « suicide », si l'on peut dire, en absorbant l'âme de son moi futur dans la Gemme de l'Âme – mais effaçant du même coup la ligne temporelle créée par l'Intermédiaire, il se retrouve dans le présent, et constate que l'Église

Deux d'un coup. Le Mage contre Adam Warlock et Gamora.

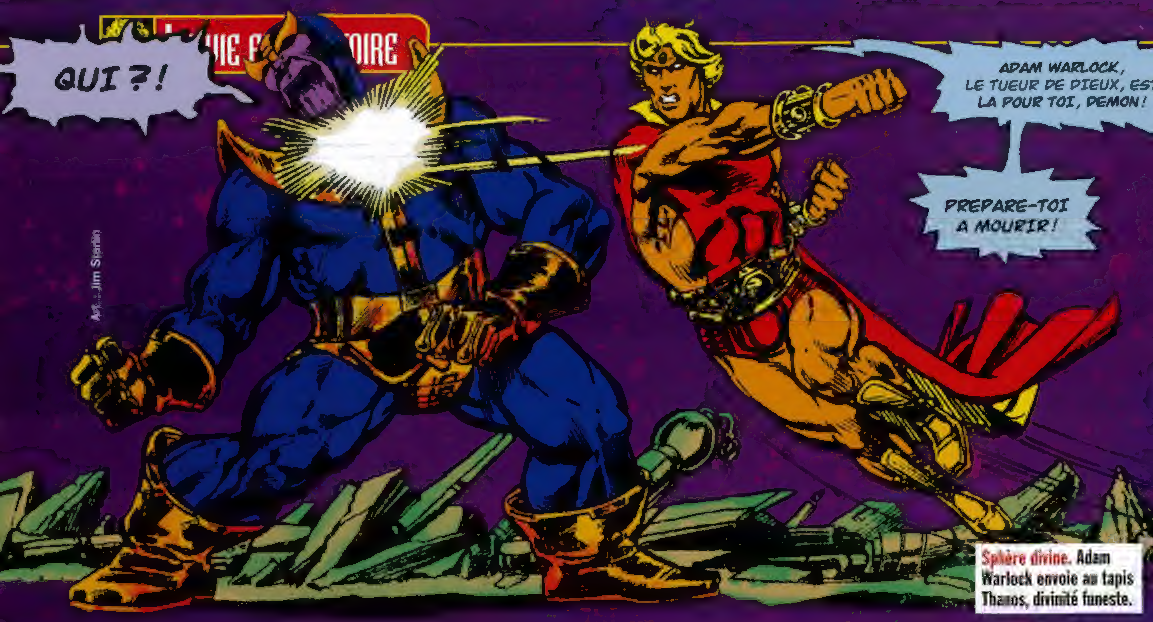
Art. : Jim Starlin

Août 1975
Strange Tales
n° 181
Le Mage révèle sa vraie nature.
Art. : Jim Starlin

Octobre 1975
Warlock
n° 9
Adam découvre le secret de la gemme !
Art. : Jim Starlin

Novembre 1976
Warlock
n° 15
La Gemme de l'Âme est domestiquée !
Art. : Jim Starlin

1977
Avengers
Annual n° 7
Tué par Thanos, Adam va dans la gemme !
Art. : Jim Starlin



Sphère divine. Adam Warlock envoie au tapis Thanos, divinité funeste.

Universelle de la Vérité n'a jamais existé et que Gamora est bien jolie. Mais Thanos rôde encore, toujours aussi impatient de semer la mort. Et Adam voudrait bien en venir à bout…

IL AIME LA GEMME

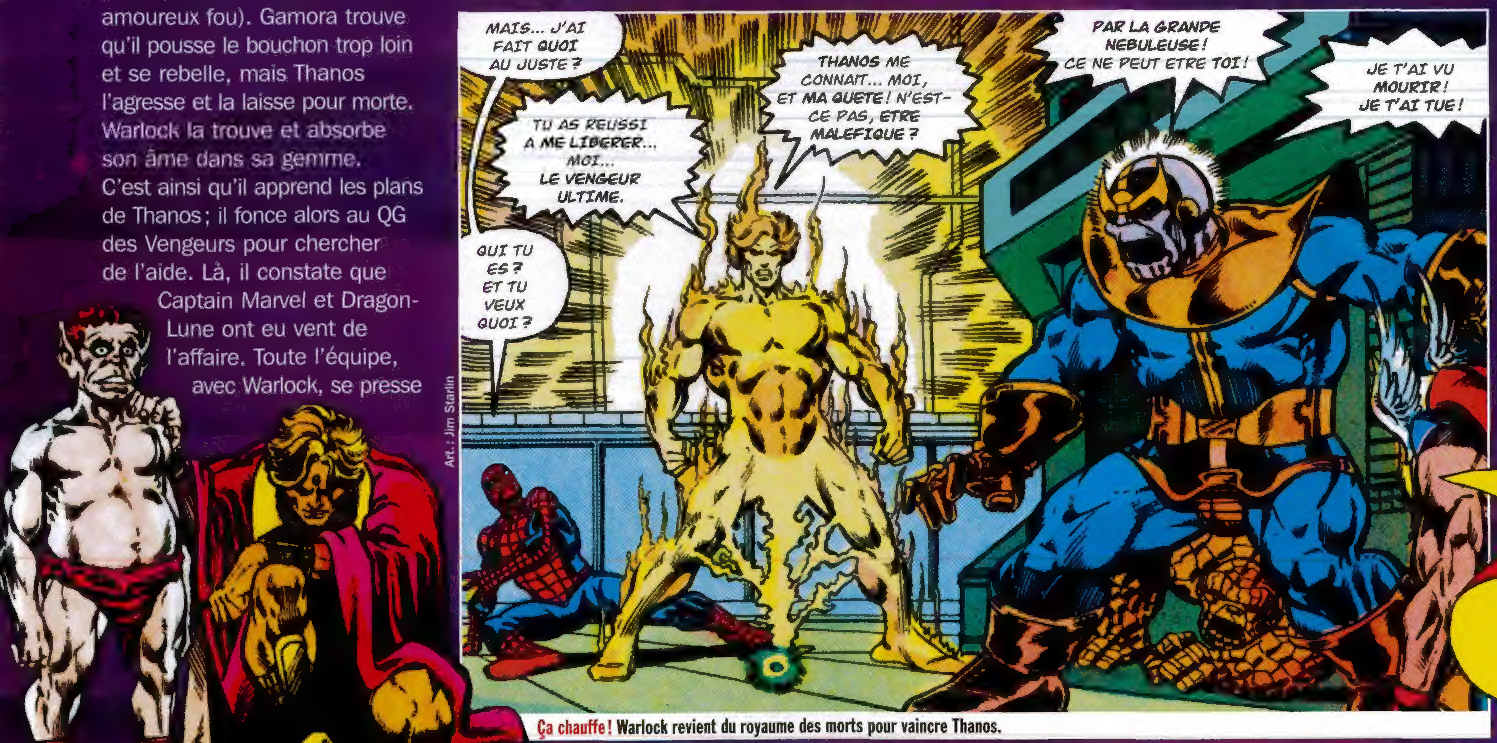
On murmure que Thanos désire effacer toutes les étoiles du ciel, pour épater la Mort (dont il reste amoureux fou). Gamora trouve qu'il pousse le bouchon trop loin et se rebelle, mais Thanos l'agresse et la laisse pour morte. Warlock la trouve et absorbe son âme dans sa gemme. C'est ainsi qu'il apprend les plans de Thanos ; il fonce alors au QG des Vengeurs pour chercher de l'aide. Là, il constate que Captain Marvel et Dragon-Lune ont eu vent de l'affaire. Toute l'équipe, avec Warlock, se presse dans l'espace, jusqu'au vaisseau de Thanos. Une fois à bord, Adam tombe sur Pip le Troll, mais il est dans le coma, car son esprit a été effacé par Thanos. Il absorbe l'âme de Pip et apprend les derniers méfaits de l'obsédé de la mort.

Au cours du combat, Adam est frappé par Thanos et laissé à son tour pour mort. Mais ces circonstances sont justement celles dans lesquelles Warlock s'était suicidé, lors de l'affaire du Mage. La scène est rejouée et Adam disparaît dans le passé.

Cependant, son corps, avec la Gemme de l'Âme, subsiste – et Thanos veut essayer de l'utiliser pour effacer le Soleil. Ayant battu les Vengeurs, il est cependant dérangé par l'arrivée de la Chose et de Spider-Man, menés jusque-là par deux entités cosmiques, l'Ordre et le Chaos, dans une dernière tentative pour sauver des milliards de vies. Spidey n'est pas à son aise dans le cosmos – Thanos est d'une tout autre pointure qu'un Octopus ! Néanmoins, il réussit à détruire la sphère où se trouve la Gemme de l'Âme – et Adam réapparaît dans une aveuglante lumière. Il est devenu un être de pure énergie. Sous cette forme nouvelle, il transforme Thanos en pierre. Du même coup, on apprend que la gemme, loin d'être une affreuse prison pour âmes, est un monde utopique où les ennemis vivent en paix et en harmonie. Happy end, donc, au moins pour l'instant…

GARE AU GANT !

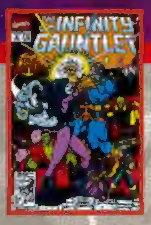
En réalité, la Gemme de l'Âme n'est qu'une des Gemmes d'Infini (Âme, Temps, Espace, Réalité, Pouvoir, Esprit) qui ont été dispersées dans l'univers.


MAIS… J'AI FAIT QUOI AU JUSTE ?
TU AS RÉUSSI À ME LIBÉRER… MOI… LE VENGEUR ULTIME.
QUI TU ES ? ET TU VEUX QUOI ?
THANOS ME CONNAÎT… MOI, ET MA QUÊTE ! N'EST-CE PAS, ÊTRE MALÉFIQUE ?
PAR LA GRANDE NÉBULEUSE ! CE NE PEUT ÊTRE TOI !
JE T'AI VU MOURIR ! JE T'AI TUÉ !
Art. : Jim Starlin

Ça chauffe ! Warlock revient du royaume des morts pour vaincre Thanos.

1977
Marvel Two-in-One Annual n° 2
Adam Warlock change Thanos en pierre.
Art. : Jim Starlin

Septembre 1991
Infinity Gauntlet n° 3
Avec les héros terrestres, contre Thanos !
Art. : George Perez



Décembre 1991
Infinity Gauntlet n° 6
Warlock récupère le Gant d'Infini.
Art. : Ron Lim

Février 1992
Warlock and the Infinity Watch n° 1
Il doit disperser les Gemmes d'Infini.
Art. : Angel Medina

Come-back. Warlock et Pip sortent de la gemme.

PAR LA SEULE PENSÉE, JE RETOURNE LES ARMES LES PLUS DÉVASTATRICES DE L'UNIVERS CONTRE LEUR PORTEUR.
MON MOINDRE CAPRICE DEVIENT LA RÉALITÉ.
AINSI, C'EST CE QU'ON RESSENT EN ÉTANT TOUT PUISSANT.
INTÉRESSANT.

Tout est dans le gant ! Le Mage utilise le Gant d'Infini et crucifie Warlock.

Art. : Ron Lim

Art. : George Perez

Si elles étaient réunies, leur détenteur deviendrait tout-puissant. La Mort renvoie Thanos à la vie dans ce but, afin qu'il crée le Gant d'Infini. Les premiers à tenter de contrecarrer ce plan sont le Surfeur d'Argent et Drax le Destructeur (un cosmique un peu borné qui ne peut pas souffrir Thanos). Mais ils vasouillent et se retrouvent absorbés par la gemme.

Toutefois, à quelque chose malheur est bon. En effet, ces deux valeureux rencontrent ainsi Warlock – qui coule dans la gemme des jours heureux avec Gamora et Pip. Après des années de méditation, Adam est arrivé à une complète compréhension de son nouveau royaume, et réussit à renvoyer les deux héros dans le présent et dans leurs corps respectifs.

Mais, Gamora, Pip et lui-même les rejoignent selon une méthode douteuse : en effet, ils squattent des corps récemment décédés et les modifient ensuite selon leur ancienne apparence physique. Avec le Surfeur d'Argent et Drax le Destructeur, il recrute un groupe de super-héros puissants pour combattre Thanos. Cela permet à Warlock de récupérer le Gant d'Infini – il devient alors un être divin.

LE MAGE N'EST PAS SAGE !

Cette transformation conduit Warlock à purger son âme de toutes ses énergies. Toutefois, à son insu, celles-ci prennent une forme concrète, faisant apparaître une nouvelle version du Mage et un autre être : la Déesse. Par ailleurs, Adam s'attire les remarques de diverses entités cosmiques qui lui disent qu'il ne doit pas garder tout le pouvoir du Gant d'Infini pour lui-même, le risque de corruption étant trop grand. La solution est donc de former les Gardiens

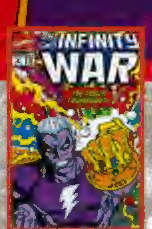
Art. : Ron Lim

Le pouvoir du gant. Adam Warlock porte le Gant d'Infini.

Art. : Angel Medina

Les Gardiens du Pouvoir. Ils gardent les gemmes.

Juin 1992
Infinity War n° 1
Le Mage revient réclamer le Gant d'Infini.
Art. : Ron Lim



Novembre 1992
Infinity War n° 6
Battu, le Mage est absorbé dans la gemme.
Art. : Ron Lim

Mai 1993
Silver Surfer/Warlock : Resurrection n° 1
Au royaume de la Mort pour sauver Shalla-Bal.
Art. : Jim Starlin

Juin 1993
Silver Surfer/Warlock : Resurrection n° 4
Il bat Méphisto pour libérer l'âme de Shalla-Bal.
Art. : Jim Starlin

Art. : Tom Lyle

Un voyeur d'âme. Adam Warlock rencontre un zombie nommé « Mar-Vell » !

une quête infructueuse pour retrouver les pierres manquantes. Après avoir erré dans l'Ultraverse, il tombe sur une petite porte donnant sur notre univers et récupère la Gemme de l'Âme !

Ayant retrouvé Gamora et Pip, Warlock doit combattre le corps réanimé de Captain Marvel. En observant l'esprit du monstre en décomposition, il découvre que son ennemi est en fait une créature de la Zone Négative, Syphonn. Après une rude bataille contre ce dernier, il réintègre son état de cocon et disparaît. Dragon-Lune le retrouve et le ramène à la vie, à temps pour contrecarrer une série de clones de Thanos et pour aider un être cosmique, Atleza, à éviter que le cosmos ne tombe dans un fossé inter-dimensionnel, l'Abysse de l'Infini. Quand le vrai Thanos réapparaît, il dispose d'un gadget appelé le « Cœur de l'Univers », dont il se sert pour réaliser son rêve : la destruction de l'univers comme cadeau à sa dulcinée, la Mort. Warlock, quant à lui, demeure intact, grâce à son état de divinité ; il se rend compte que Thanos s'ennuie depuis qu'il a atteint son objectif. Il le convainc de restaurer l'univers et de chercher un nouveau but.

Art. : Jim Starlin

Hydrocéphale ! Warlock a plus que son compte de problèmes mentaux !

– chaque gemme doit être remise à une âme généreuse, chargée de la sauvegarder. Warlock choisit Drax, Gamora, Pip, Dragon-Lune et lui-même – et, secrètement, Thanos, qui cachera sa gemme dans un lieu inattendu. Ces petits porteurs doivent se retrouver en cas de grande nécessité, ce qui arrive lorsque le nouveau Mage, d'abord, puis la Déesse tentent de conquérir l'univers. Tous deux se retrouvent au paradis des âmes, dans la gemme.

RUNE SE BAT POUR DES PRUNES !

Nouveau problème, venant cette fois de l'Ultraverse (un autre univers) : le dieu maléfique Rune réussit à voler toutes les gemmes et à reconstituer le Gant d'Infini. Le Surfeur d'Argent se déchaîne alors, récupérant les gemmes et brisant la main droite de Rune, avant qu'il ne puisse utiliser le Gant d'Infini. La Gemme de l'Âme reste sur le front de Rune, mais les autres sont dispersées dans l'Ultraverse. Sans gemmes à protéger, les Gardiens se séparent et Warlock se lance dans

Art. : Mike Lilly

Renaissance ! Adam sort à nouveau de son cocon.

Juin 1993
Infinity Crusade
n° 1
La Déesse envoie Warlock dans une autre dimension.
Art. : Ron Lim

Novembre 1993
Infinity Crusade
n° 6
Elle est absorbée dans la Gemme de l'Âme.
Art. : Ron Lim

Octobre 2002
Infinity Abyss
n° 6
Warlock garde l'ancre de la réalité, Atleza.
Art. : Jim Starlin

Août 2003
Marvel : The End
n° 6
Il aide Thanos à sauver toute la création !
Art. : Jim Starlin

Nouveau et amélioré. Warlock, ressuscité, affronte Ultron et sa terrible Phalanx.

LA PHALANX ATTAQUE !

Adam Warlock disparaît une fois de plus des radars, retournant à son cocon. Cette fois encore (c'est une habitude !), c'est Dragon-Lune qui le réveille, en compagnie d'une nouvelle version de Quasar (Phyla-Vell). Il découvre alors que la race « technovirale » connue sous le nom de « Phalanx » menace la galaxie. Mais, sorti trop tôt de sa régénération, il est dans le brouillard. Il est donc une proie facile pour le chef de la Phalanx – Ultron ! Et c'est un Warlock impuissant qui découvre qu'Ultron veut transférer son esprit robotique dans son corps à lui, Adam, nouvellement constitué. Il faut une légion de héros cosmiques pour le libérer d'Ultron – après quoi la Phalanx est facilement battue. Ayant récupéré tous ses pouvoirs, Adam décide de se joindre aux Gardiens de la Galaxie de Starlord.

Dans un épisode récent, cette équipe découvre une nouvelle mouture de l'Église Universelle de la Vérité, qui paraît avoir un cocon à la Warlock. Une nouvelle menace se précise pour Adam – sans doute de dimension cosmique ! M

MOMENTS FORTS

MAIS... UNE VISION QUI RENDRAIT UN MORTEL AVEUGLE !
LE REVE DORE D'UNE HUMAINE PERFECTION... SCULPTE... SUR DES MODELES DIVINS !
L'HOMME QUI EST LA... EST L'HUMAIN ULTIME... L'HOMME NOUVEAU QUE J'AI TOUJOURS VOULU CREER...
CELUI DONT J'AURAIS FAIT LE FILS QUE JE N'AI PAS EU.
PEUX-TU M'ENTENDRE ?
PEUX-TU ME PARLER... PAR DES PENSEES QUI REMPLISSENT DE MUSIQUE LIQUIDE LES OREILLES DE L'ESPRIT ?

ET ON L'APPELAIT... WARLOCK !

Après ses premières apparitions, en tant que Lui (en 1967, dans *Fantastic Four* nos 66-67 et dans *Thor* n° 163), l'homme-dieu sans nom disparaît dans l'espace – à jamais semble-t-il. Mais il est rappelé par Roy Thomas et Gil Kane dans *Marvel Premiere* (*Featuring the Power of Warlock*) n° 1. Ce duo développe le personnage original de Stan Lee et de Jack Kirby à travers un numéro bourré de récits épiques. Il s'agit en réalité d'une version BD de la Genèse biblique, le Maître de l'Évolution étant le créateur de la « Contre-Terre » (un monde sans péché), l'Homme-Bête étant le corrupteur et Lui (le futur Adam Warlock), le messie venu libérer le monde du Mal !

MAIS D'ABORD, J'AI PARLE D'UNE AUBAINE.
... JE DIS BIEN POUVANT.
UNE CHOSE POUVANT TE PROTEGER DES PIEGES DE L'HOMME-BETE...
... CETTE EMERAUDE QUI BRILLE COMME UNE ETOILE VERTE... SUR TON FRONT...
... SUR LAQUELLE TU EN SAURAS PLUS... BIENTOT.
Art. : Gil Kane

Janvier 2004
Thanos n° 2
Avec Thanos, contre Galactus !
Art. : Jim Starlin

Décembre 2007
Annihilation Conquest : Quasar n° 4
Phyla-Vell le récupère dans son cocon !
Art. : Matt Wilson

Avril 2008
Annihilation Conquest n° 4
Ultron s'approprie le corps de Warlock.
Art. : Aleksi Briclot

Juin 2008
Annihilation Conquest n° 6
Adam bat Ultron et sauve la galaxie de la Phalanx !
Art. : Aleksi Briclot

MOMENTS FORTS

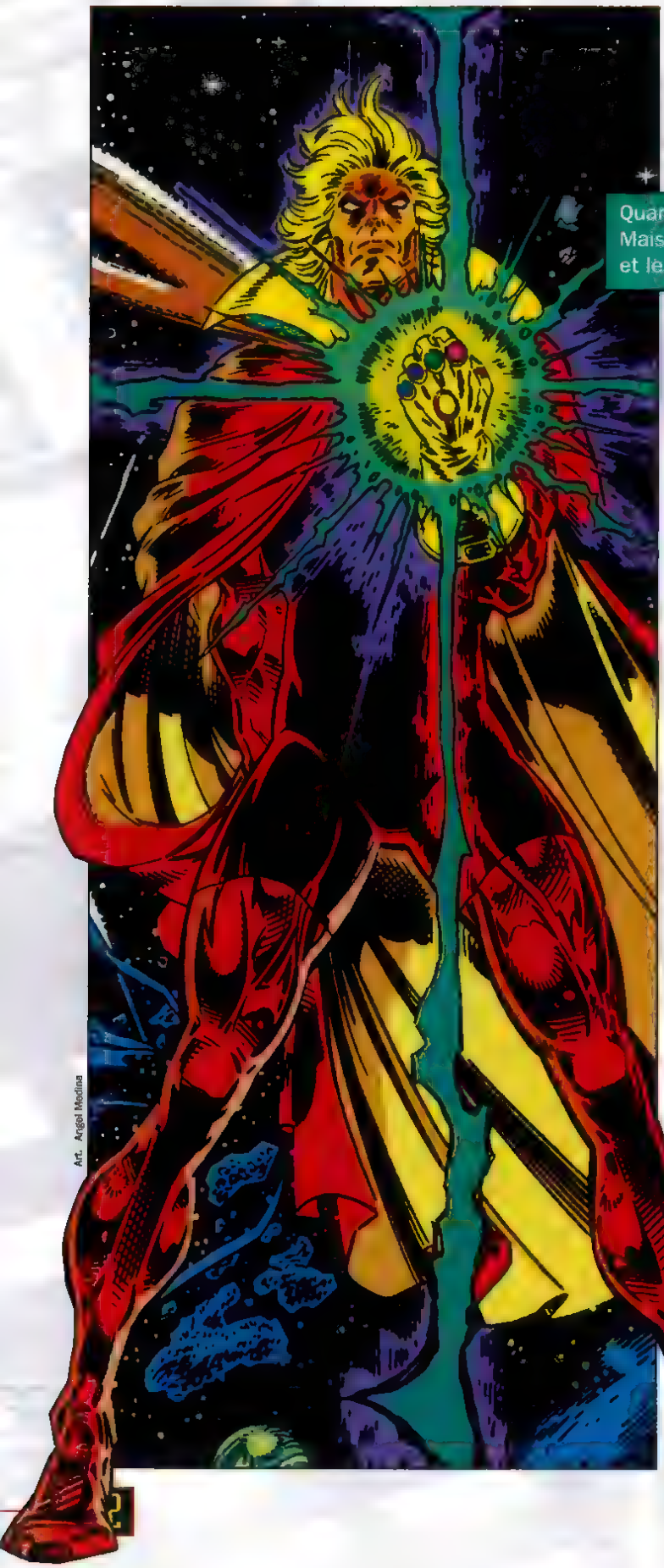
Résurrection ! Lui fait son come-back – en tant que héros cosmique appelé « Adam Warlock » !

L'APOTHÉOSE

Quand il naît, Adam Warlock est « Lui » – et c'est un méchant. Mais il devient vite un héros. Nick Abadzis explore le mental et les pouvoirs d'un être créé pour être l'homme parfait.

Art Jack Kirby

Métamorphose. Avec chaque renaissance, Adam Warlock acquiert de nouveaux pouvoirs.



Art. Angel Medina

UN GABARIT

La production en série de super-soldats n'est pas une idée véritablement nouvelle. C'est même plutôt un cliché de la science-fiction, quasiment depuis ses débuts. Et ces créatures se rebellent pratiquement toujours. Soit elles se retournent contre leurs créateurs (c'est le cas de Warlock !), soit elles passent dans le camp adverse (c'est aussi le cas de Warlock !). Le désir d'Adam de faire le Bien trahit un défaut de fabrication – c'est en tout cas l'avis des scientifiques de l'Enclave qui l'ont créé.

Cette propension au Bien se retrouve également chez un autre héros cosmique de l'univers Marvel : le Surfeur d'Argent. On dirait qu'il existe une loi non écrite : celui qui tire ses pouvoirs de l'énergie cosmique acquiert inévitablement une morale de boy-scout dès qu'il entre en contact avec la société humaine ! Toutefois, Lui, puisque tel est le premier « nom » d'Adam Warlock, part plutôt assez mal.

Techniquement, il a quatre « parents », mais n'a pas été conçu dans la tendresse et l'amour… Et quand il naît, il ressent la peur, la solitude et l'abandon, ce qui n'est pas très approprié pour ce soi-disant gabarit et spécimen d'une armée future.

Le corps d'Adam Warlock est constitué à partir de matériel génétique, ce qui lui donne une densité osseuse, musculaire et organique tout à fait exceptionnelle. Cette particularité lui apporte une force surhumaine : il est capable de soulever environ quatre tonnes. Par ailleurs, il est aussi doté de cellules qui puisent et stockent l'énergie cosmique, évidemment inépuisable – et ses pouvoirs s'en trouvent décuplés.

Il a reçu des améliorations, et a désormais une énorme endurance et une vitesse de récupération remarquable. En outre, il projette l'énergie

COMMENCE DEJA PAR CESSER DE TOURNER AUTOUR DE MOI AVEC CE SURF ASTRAL..
ET UTILISE TES POUVOIRS COSMIQUES TANT VANTES POUR STOPPER CETTE MIGRATION TRANS-DIMENSIONNELLE!

Art.: Jim Starlin

L'art du bâton. Outre un instrument de concentration de ses pouvoirs, le bâton karmique de Warlock est aussi un bon gourdin!

cosmique emmagasinée sous forme de rayons destructeurs. Quant à son incroyable peau jaune d'or (ou orangée), certes vraiment seyante, elle ne lui procure aucun pouvoir particulier: elle marque juste sa différence!

L'énergie cosmique lui apporte en outre un pouvoir anti-gravité: il fait ainsi la nique à Isaac Newton et vole, sur la Terre, à la vitesse du son. Sa sensibilité à cette énergie lui permet par ailleurs de localiser les distorsions de l'espace-temps, lui donnant ainsi accès aux espaces interstellaires – et le vide intersidéral ne le gêne d'aucune façon! Ses perceptions s'affinent, et il «sent» les points où le tissu de la réalité présente un défaut.

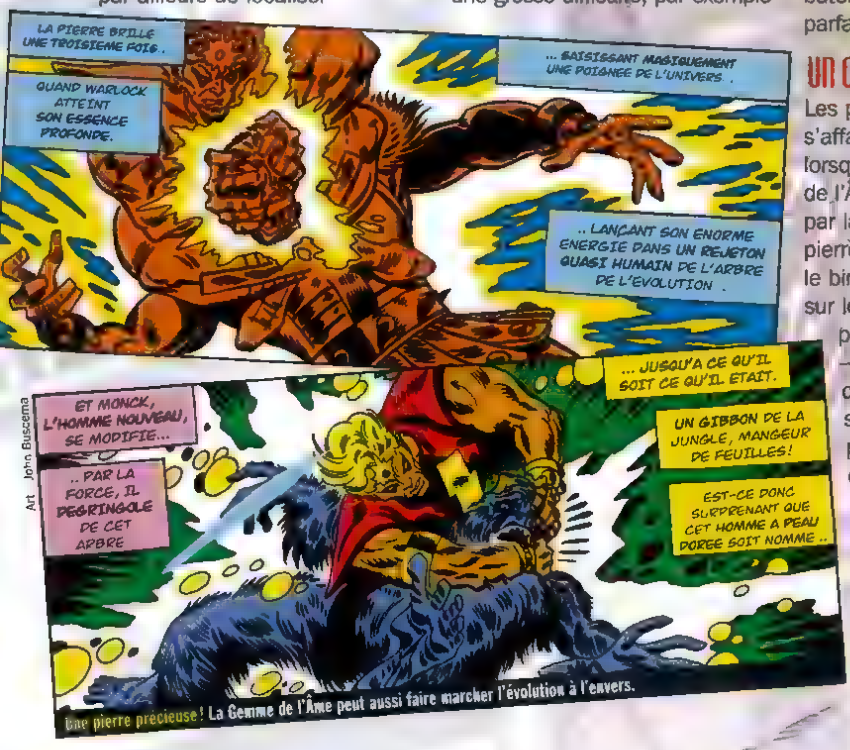
On ne sait pas si le cocon qu'il tisse régulièrement autour de lui-même est généré par l'énergie cosmique, mais cela semble fort probable. Il s'y réfugie quand il rencontre une grosse difficulté, par exemple des blessures mortelles. Il s'y trouve dans une sorte d'animation suspendue et en émerge toujours modifié et revigoré – physiquement aussi bien que mentalement. La substance du cocon disparaît alors, comme si elle était gommée. On a vu aussi Adam Warlock muni d'un «bâton karmique» lui permettant de projeter de l'énergie (à la fois magique et cosmique). Ce curieux bâton semble en outre parfaitement indestructible.

UN CHEVALIER ERRANT

Les pouvoirs de Warlock s'affaiblissent en partie lorsqu'il reçoit la Gemme de l'Âme (mais il les retrouve par la suite). Cette petite pierre verte, qui évoque le bindi hindou et qu'il porte sur le front, lui est donnée par le Maître de l'Évolution – elle paraît douée de conscience. Adam utilise sa mystérieuse énergie pour projeter des rayons; ceux-ci peuvent être simplement destructeurs, ou annihiler les centres karmiques d'autrui.

Indépendante, la Gemme de l'Âme absorbe apparemment l'essence vitale de ceux vers qui elle est dirigée et pousse Warlock à rechercher des âmes naïves en vue de satisfaire son appétit de gemme. En réalité, elle est une porte vers un univers de poche où les âmes vivent dans une sorte d'éden pastoral. L'âme de Warlock elle-même y réside pendant un certain temps dans la paix.

Mais pour notre héros, celle-ci ne dure jamais bien longtemps. Il est en effet l'archétype même de l'errant. Sur son chemin, il combat le Mal et tente de résoudre les situations de distorsion de la réalité. Il apparaît comme le champion de l'ordre – un chevalier engagé contre les forces du chaos, toujours plus redoutables. Et sa quête est, semble-t-il, éternelle.


LA PIERRE BRILLE UNE TROISIEME FOIS..
QUAND WARLOCK ATTEINT SON ESSENCE PROFONDE.
... SAISISSANT MAGIQUEMENT UNE POIGNEE DE L'UNIVERS.
.. LANÇANT SON ENORME ENERGIE DANS UN REJETON QUASI HUMAIN DE L'ARBRE DE L'EVOLUTION.
... JUSQU'A CE QU'IL SOIT CE QU'IL ETAIT.
UN GIBBON DE LA JUNGLE, MANGEUR DE FEUILLES!
EST-CE DONC SURPRENANT QUE CET HOMME A PEAU DORÉE SOIT NOMME..
ET MONCK, L'HOMME NOUVEAU, SE MODIFIE...
.. PAR LA FORCE, IL DEGRINGOLE DE CET ARBRE

Art.: John Buscema

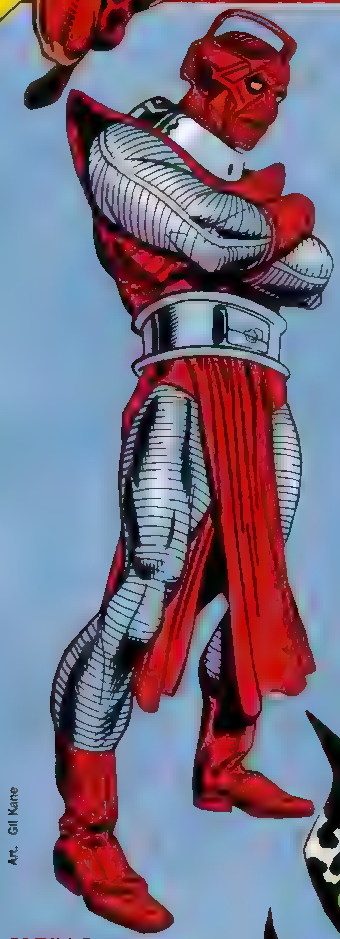
Une pierre précieuse! La Gemme de l'Âme peut aussi faire marcher l'évolution à l'envers.

Art.: Angel Medina

AUTOUR D'ADAM

Adam Warlock ne joue pas dans la même division que la majorité des super-héros de l'univers Marvel. Lui n'évolue pas sur la Terre : il côtoie – et combat – des entités cosmiques. Andy Green enquête…

Art : Steve Carr



Art : Gil Kane

– sans oublier évidemment la Gemme de l'Âme.

L'ENCLAVE

Si le Maître de l'Évolution est le père adoptif de Warlock, l'Enclave représente sa famille indigne, qu'il fuit. Après s'être fait passer pour morts, Morlac (physicien nucléaire), Hamilton (médecin), Zola (électronicien) et Shinski (biologiste) décident de conjuguer leurs talents pour créer une race d'hommes parfaits, en vue de conquérir la Terre. Le résultat, c'est bien sûr Warlock, « Lui », comme ils l'appellent. Cette jolie brochette est bien déçue quand il s'avère que leur créature se montre indépendante et ne veut rien savoir pour dominer la Terre. Bien plus, Lui se rebelle, détruit la Citadelle de la Science de l'Enclave

Art : Jack Kirby

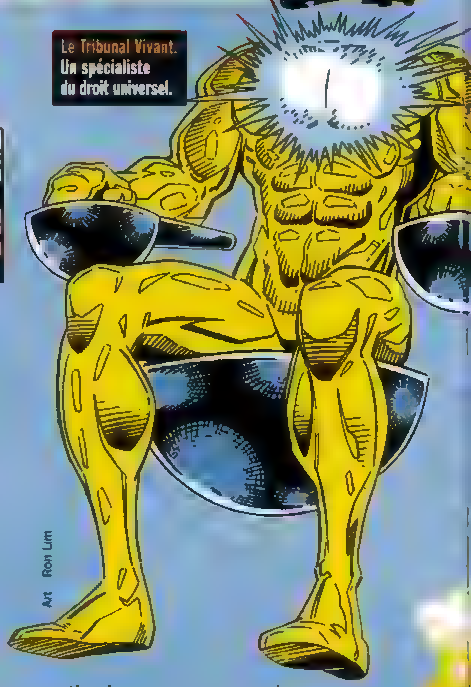
L'Enclave. Des savants fous associés.

– et Hamilton trouve la mort. Les trois restants continuent leurs recherches et créent « Elle » – qui, comme « Lui », prend la tangente. Ils ont dû faire une erreur de calcul !

ALLIÉS

LES DÉITÉS COSMIQUES

Bien des héros de Marvel, quand tout va mal, aimeraient qu'un être supérieur résolve leurs problèmes. Warlock fait partie des rares pour qui ce rêve est une réalité : des entités célestes veillent sur lui ! Lors de l'affaire du Gant d'Infini, Warlock coordonne les attaques d'êtres puissants comme Damour, Sire Haine, l'Étranger, les Célestes, Galactus, Lord Chaos et Maître d'Ordre – et même l'univers tout entier personnifié, Éternité ! Ces entités ont certes toujours eu des relations orageuses avec Warlock, mais elles savent que dans les circonstances importantes, lorsque l'univers est menacé, elles peuvent compter sur lui pour sauver le patrimoine commun.



Le Tribunal Vivant. Un spécialiste du droit universel.

Art : Ron Lim

Les déités cosmiques. Le pittoresque panthéon de l'univers Marvel.

Art : Ron Lim

FAMILLE

LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION

Né à Manchester, en Grande-Bretagne, dans les années 1920, le biologiste Edgar Herbert Wyndham élucide le code génétique et devient immortel sous le nom du « Maître de l'Évolution » (High Evolutionary). Quasi-père adoptif d'Adam, il lui donne son prénom (parce qu'il est le premier de son genre), ainsi que son nom, « Warlock » (sorcier)

LE TRIBUNAL VIVANT

Pour Warlock, ce n'est pas un allié à proprement parler, mais ce n'est pas non plus un ennemi – ni d'ailleurs vraiment quelqu'un ! C'est l'entité

Art : Jim Starlin

cosmique en chef. Le Tribunal Vivant est omnipotent – et c'est le grand horloger : il voit tout et maintient l'équilibre entre les diverses réalités de l'univers Marvel. Avec ses trois visages représentant la vengeance, l'équité et la nécessité, le Tribunal Vivant n'apparaît que pour émettre des jugements sur des affaires concernant l'univers en tant que tel – comme une référence cosmique. Chaque fois que Warlock le rencontre, c'est à propos du Gant d'Infini. Le Tribunal Vivant le juge indigne de manier le gant, et Adam accepte. D'ailleurs, il n'a jamais été demandeur.

LE SURFEUR D'ARGENT

Lorsque Norrin Radd accepte naïvement de devenir le héraut de Galactus pour sauver sa planète natale, il ne sait pas dans quel pétrin il se fourre ! On lui dit qu'il va devenir un être cosmique, chargé de trouver des planètes à dévorer pour son insatiable maître, mais il n'imagine pas le véritable « cirque » qu'est le cosmos. Warlock est sans doute le personnage avec lequel il entretient les plus étranges relations. Si Adam remue ciel et terre (au sens propre comme au sens figuré) pour sauver Shalla-Bal (la fiancée du Surfeur), les deux héros ne nouent pas des liens d'amitié – Norrin se méfie d'ailleurs des motifs d'Adam. Mais si celui-ci a besoin d'une aide cosmique contre Thanos ou pour sauver l'univers, il peut compter sur le Surfeur d'Argent.

Art : Clint Langley

Les Gardiens de la Galaxie. Un genre de casques bleus cosmiques…

LES GARDIENS DE LA GALAXIE

Née sur les débris de deux guerres jumelles (l'une impliquant Annihilus, tyran de la Zone Négative, et l'autre étant une lutte globale pour survivre contre la Phalanx), la dernière version des Gardiens de la Galaxie est constituée pour prévenir de nouveaux conflits. Elle regroupe des survivants des deux guerres, dont Adam Warlock, Drax le Destructeur, Gamora, Phyla-Vell (le nouveau Quasar), Rocket Raccon, Starlord, Groot (un colosse végétal), Mantis et Cosmo, le chien parlant (et pensant !). Cette équipe sauve Vance, membre de la première mouture de l'équipe, et affronte l'Église Universelle de la Vérité. Cependant, quand on apprend que Starlord a utilisé les dons télépathiques de Mantis pour forcer le groupe à rester uni, l'avenir des Gardiens devient incertain. D'autant qu'on a aussi trouvé un autre cocon d'Adam Warlock…

Art : Steve Carr

Gamora. Prise dans le filet d'Adam.

AMIS

GAMORA

Gamora est la fille adoptive de Thanos et la femme « la plus dangereuse de l'univers » (autoproclamée) – on s'étonne donc de la voir se lier à Adam. Mais ayant renié son papa, elle le combat systématiquement aux côtés de Warlock ; celui-ci peut donc lui faire confiance. En tant que dernière de son espèce (de la planète Zen Whoberi), elle trouve l'âme sœur en la personne d'Adam – et tous deux filent des jours heureux aux pays des âmes (dans la Gemme de l'Âme !). Actuellement, Gamora est en convalescence après avoir attrapé le virus de la Phalanx.

PIP LE TROLL

Il a un côté gamin, c'est vrai. Et son costume est vraiment limite, c'est l'évidence. Mais Pip le Troll est pour Adam un véritable ami ! Prince de Laxidazia à l'origine, Pip a pris son aspect de satyre après avoir bu une potion magique frelatée. Rejeté par son peuple, il est sauvé des griffes de l'Église Universelle de la Vérité par Adam – qu'il ne quitte plus !

Art : Jim Starlin

Pip le Troll. Un satyre qui manie la satire !

Art.: Ron Lim

ENNEMIS

LA DÉESSE

Apparue lorsque Warlock était en possession du Gant d'Infini, la Déesse est le produit de l'expulsion subconsciente, par Adam Warlock, des aspects bons et mauvais de sa personnalité, afin de devenir un dieu rationnel. Elle représente le côté « bon » de l'âme d'Adam et en même temps sa dimension féminine refoulée. Et la voilà qui décide de nettoyer l'univers du péché ! Noble tâche, certes... Malheureusement, la Déesse, pour parvenir à cet objectif, estime que le plus simple est de détruire cet univers ! Dans la région des trente Cubes cosmiques, elle crée l'Œuf cosmique et invite les héros terrestres à devenir ses ambassadeurs zélés dans la guerre contre le péché. Warlock, qui apprend ses plans, la réduit à quia. Elle réside depuis dans la Gemme de l'Âme, mais sans pouvoir communiquer avec les autres (hélas, elle n'est qu'une portion d'âme !).

LE MAGE

Sempiternel ennemi de Warlock, le Mage représente le côté obscur de la personnalité de celui-ci. C'est pourquoi il est impitoyable et avide de domination sur l'univers. Il apparaît tout d'abord comme une version future d'Adam Warlock et comme le chef de l'Église Universelle de la Vérité ; il tente dans un premier temps de manipuler Adam pour qu'il devienne effectivement le Mage. Il est battu par l'alliance de Thanos et de Warlock. Il réapparaît en tant que part mauvaise de l'esprit de ce dernier, qui est chassée lorsqu'Adam utilise le Gant d'Infini. Mais pour forcer ce même Adam à réunir ce même Gant d'Infini, il envoie une armée de sbires combattre les héros de la Terre. Il se fait ensuite absorber dans la Gemme de l'Âme, mais s'échappe – car il est fait de pure énergie. On ne sait pas où il se trouve. Toutefois, avec son Église derrière lui et un cocon comme celui de Warlock en sa possession, il ne va sans doute pas rester longtemps dans l'obscurité.

Art : Ron Lim

Le Mage. Il aime trop les hommages !

THANOS

Titan réputé fou, Thanos a joué des rôles multiples dans les nombreuses vies d'Adam Warlock – parfois en tant qu'allié, rarement en tant qu'ami... et très souvent en tant qu'ennemi ! Parfait nihiliste, Thanos a une passion pour une dame un peu maigrichonne qu'on appelle « la Mort » ! Ce qui l'entraîne à se battre avec Warlock. La première fois qu'il le rencontre, Thanos est envoyé par la Mort pour éliminer le Mage. Ensuite, il se querelle avec lui pour les Gemmes d'Infini : il est changé en pierre par Adam, qui, par la suite, lui reprend le Gant d'Infini. Cependant, alors qu'ils luttent pour la Gemme de l'Âme, Warlock doit voir une parcelle de bon dans l'œil de Thanos, car, lorsqu'il faut disperser ledit gant, il choisit le vieux titan pour garder la Gemme de Réalité.

Art : Angel Medina

L'HOMME-BÊTE

C'était un loup, un vrai, mais il s'est fait capturer par le Maître de l'Évolution qui lui a administré « l'isotope C ». Il a alors franchi en une seconde des millions d'années d'évolution. Le but, c'était de l'intégrer aux Nouveaux Hommes du Maître. Mais la dose ayant été trop forte, il est devenu cet être malfaisant et dérangé. Se disant « président » de la Contre-Terre, l'Homme-Bête (Man-Beast) y sème la haine et la violence pour la dominer. Il réussit presque à atteindre son but, mais Warlock s'en mêle. Il parvient certes à crucifier celui-ci, mais, lorsque le champion du Maître ressuscite, il est défait et reprend sa forme animale.

Art. : Herb Trimpe

L'Homme-Bête. Un homme, un vrai (moins les oreilles !).

GENÈSE D'UN HÉROS

Adam Warlock est le «messie» de Marvel – la Mort elle-même ne peut entraver son combat contre le Mal. Mais d'où vient un être si puissant? Mike Conroy confesse religieusement les créateurs d'Adam...

JE SUIS MOINS QU'UN HUMAIN... ET BEAUCOUP PLUS QU'UN HOMME!!
J'AI ETE CREE PAR CEUX QUI VOULAIENT FORMER UNE RACE TOUTE-PUISSANTE...
MAIS ILS ETAIENT MAUVAIS... ET JE LES AI DETRUITS!*
ET DEPUIS, IL NE RESTE QUE MOI... QUI N'AI PAS DE NOM...
MOI, QU'ON NE CONNAIT QUE COMME... "LUI"!
* SOUVENEZ-VOUS DE FANTASTIC FOUR N°s 66 ET 67. ÇA S'EST PASSE LA!... STAN LE SAVAIT.
Art.: Jack Kirby

L'ascension d'Adam Warlock au statut de superstar des *comics* est sans doute l'une des choses les plus étranges de l'univers Marvel. Apparu dans *Fantastic Four* n° 67, en 1967, sortant d'un cocon et baptisé tout simplement «Lui» par les scientifiques qui l'ont créé, cet être réside ensuite dans l'espace et arrive de l'autre côté du Soleil, sur la Contre-Terre du Maître de l'Évolution. C'est là qu'il se met à se transformer en allégorie du messie.

Cette transsubstantiation est l'œuvre de Roy Thomas, uni pour l'occasion au dessinateur Gil Kane, qui relooke sérieusement une création de Stan Lee et Jack Kirby. Ce talentueux duo reprend le personnage sous le nom d'«Adam Warlock» dans *Marvel Premiere* n° 1 et poursuit le récit dans le n° 2, avant de lancer le super-héros christique sous son propre titre, en 1972.

L'ÉVANGILE SELON THOMAS

Sur la genèse du concept, Thomas – qui estime que c'est lui qui a eu l'idée de modifier le nom «Lui» en «Warlock» – explique qu'il a eu deux sources d'inspiration: «L'une est *Fourth World* [saga de DC, de 1971, intégrant *Forever People*, *Mister Miracle*, *New Gods*, *Superman's Pal* et *Jimmy Olsen*] de Jack Kirby. Je n'avais pas trop aimé, notamment l'écriture. Je trouvais que cela partait dans tous les sens, mais il y avait cependant de très bonnes choses. Jack a de grandes idées, et il me semblait que c'était intéressant de créer un monde nouveau, hors des mythes habituels de Marvel. En même temps, j'étais emballé par l'album original de *Jésus Christ Superstar*... Je ne crois pas qu'il avait déjà été porté au théâtre... Je me suis dit que ce serait assez amusant de pousser un peu plus loin le concept de Silver Surfer et d'autres, similaires, et d'inventer un homologue du Christ dans les *comics*... mais avec prudence, de manière à ne pas offenser les gens avec des allusions trop directes à la religion. C'est un peu imaginer une autre planète – et c'est pour cela que j'ai situé l'action loin de la Terre, sur la Contre-Terre, cette vieille idée d'une planète de l'autre côté du Soleil.»

Marvel s'est toujours beaucoup attaché à la cohérence de son univers, mais c'était encore bien plus vrai en 1972 – lorsque Thomas et Kane ont introduit Warlock – qu'aujourd'hui. Toutefois, selon Thomas, l'éventualité d'une série en rupture avec cette cohérence et pouvant être perçue comme offensante pour la religion n'avait guère ému Stan Lee à l'époque.

«Stan, quoi qu'il ait dit, m'a toujours en gros fait confiance pour ne pas offenser la sensibilité des croyants, alors que des hommes comme Steve Gerber, à l'occasion, ou même Jim Starlin (qui, plus tard,

Symbolisme religieux. Warlock est le vrai messie de Marvel.

Art. : Jim Starlin

s'est chargé de Warlock) n'ont pas hésité à dépasser certaines bornes. Steve Gerber, dans un ou deux scénarios, a dit des choses qui, à mon avis, auraient pu lui attirer des problèmes avec les juifs orthodoxes. Quant à Starlin, son travail est bourré de notations anticatholiques. Mais Stan savait que je ne ferais rien de la sorte. Si je lui ai glissé quelques remarques sur la religion – et je l'ai sans doute fait –, il savait que je n'allais pas pousser trop loin.»

Warlock ne tient que huit numéros et Thomas ne travaille que sur les deux premiers, avant de passer le relais du scénario à Mike Friedrich. Mécontent du travail de ce dernier, Kane abandonne trois numéros plus tard. Selon Thomas, le retrait des créateurs et l'absence d'une équipe stable ont été les facteurs majeurs de la chute du titre. Il estime que le personnage pouvait bien se vendre et que sa reprise par Jim Starlin seize mois plus tard l'a prouvé. La contribution de Kane et de Thomas à Warlock est remarquable, mais celle de Starlin est inoubliable. Celui-ci, dans *Strange Tales* n° 178, en 1975, sort un Warlock remodelé en un être cosmique. Le récit se déroule sur quatre numéros de ce titre, avant de passer à *Warlock*, relancé la même année sous le n° 9.

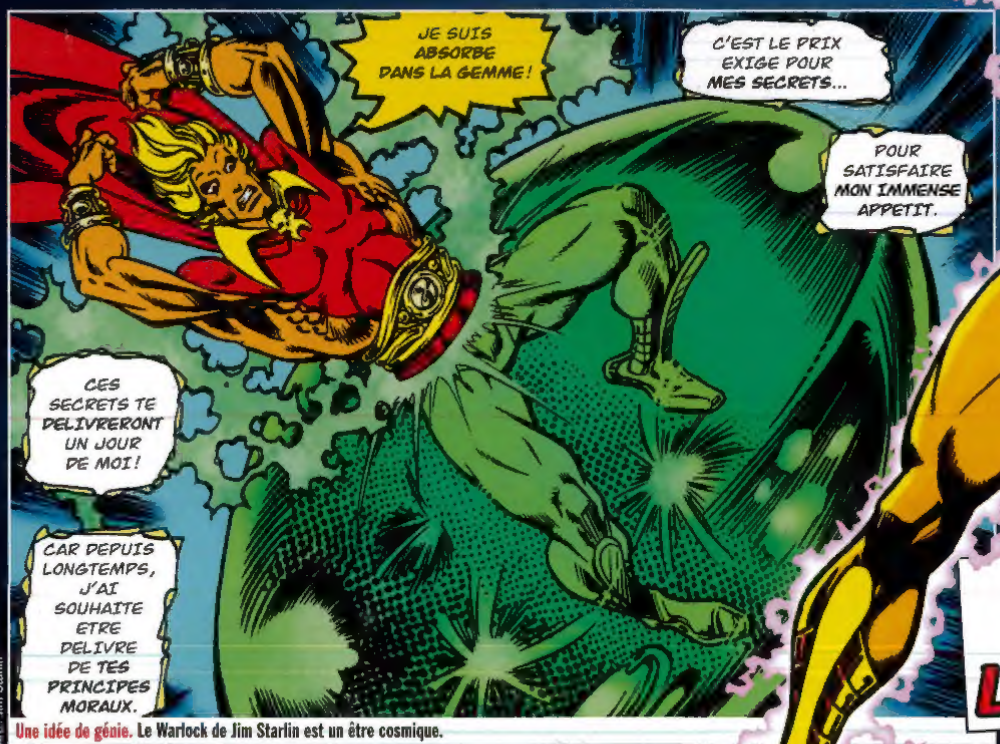
LA RENAISSANCE

Starlin raconte qu'après sa collaboration à *Captain Marvel*, Roy Thomas, alors directeur éditorial, lui a demandé ce qu'il aimerait faire ensuite. Comme il voulait travailler sur un autre personnage cosmique, il a opté pour Warlock.

À ce moment, ce dernier est un super-héros aux allures accusées de messie, sur la Contre-Terre. Starlin, qui dit avoir été surtout intéressé par le «Lui» de Kirby et Lee, le renvoie dans l'espace: «J'avais traité l'évolution de Captain Marvel d'un simple guerrier à une sorte de saint messianique, et l'idée d'un autre messie ne me séduisait guère. Mais je me suis dit que je pouvais faire de ce saint messianique un schizophrène et un paranoïaque délirant.»

À propos de la gemme fixée sur le front de Warlock – simple bijou aux pouvoirs mal définis au début, et Gemme de l'Âme capable de voler, de manipuler et d'altérer les âmes par la suite –, Starlin explique: «Des objets magiques ayant une personnalité propre ne sont pas chose nouvelle. Ils m'ont, je crois, toujours attiré. Il y a eu Elric, de Moorcock, avec son sabre, et d'autres personnages avec ces objets étranges, ces sortes d'instruments à demi conscients.»

À côté de son Warlock remodelé, Starlin introduit le Mage (Magus), qui n'est autre qu'une version future du personnage. Le scénariste-dessinateur admet qu'il s'agit là d'une manifestation de la schizophrénie du héros, mais ajoute qu'il fait aussi allusion à un classique de la littérature enfantine, un roman de 1900 dû à L. Frank Baum: «Il y a la grosse tête flottante faisant semblant d'être autre chose, vous savez... Cela vient tout droit du *Magicien d'Oz*.


JE SUIS ABSORBE DANS LA GEMME!
C'EST LE PRIX EXIGE POUR MES SECRETS...
POUR SATISFAIRE MON IMMENSE APPETIT.
CES SECRETS TE DELIVRERONT UN JOUR DE MOI!
CAR DEPUIS LONGTEMPS, J'AI SOUHAITE ETRE DELIVRE DE TES PRINCIPES MORAUX.

Art. : Jim Starlin

Art. : Jim Starlin

Une idée de génie. Le Warlock de Jim Starlin est un être cosmique.

NE M'A-T-ON PAS REVELE QUE CELUI QUE JE PRENAIS POUR UN ALLIE ETAIT UN TRAITRE, UN HERAUT DE L'ANTI-VIE... DE LA MORT ABSOLUE ?
NE M'A-T-ON PAS DIT, DANS MES SONGES, QUE J'AVAIS ETE CHOISI POUR ETRE LE CHAMPION DE LA VIE, L'ENNEMI NATUREL DU TITAN MALEFIQUE ?
JE SUIS LE SAUVEUR, LE REDEMPTEUR, LE BRAS ARME DE LA LUMIERE...
...ADAM WARLOCK!

Un dieu complexe. Jim Starlin enrichit l'univers Marvel de thèmes religieux.

a été inspirée, nous dit l'auteur, par une femme vêtue d'une combinaison en filet, vue chez un ami dans un magazine pour hommes. Quant à Pip, « il est inspiré de Jack Kirby plus que de tout autre. Jack a toujours truffé ses histoires de personnages cocasses de ce type – et avec le cigare et le reste, je l'ai vaguement basé sur Jack, ajoute Starlin, uniquement pour apporter un "léger éclairage" années 1940 à l'histoire. Si d'autres évoquaient la schizophrénie, la paranoïa ou l'inquisition, Pip, pour sa part, n'était là que pour faire rire ».

Par la suite, Jim Starlin est souvent revenu à Adam Warlock, aidant le héros à demeurer l'une des entités cosmiques les plus populaires de l'univers Marvel. M

C'était aussi un moyen de le disloquer et de le fracasser. Je n'étais moi-même pas très bien à cette époque et j'avais ce genre de choses dans la tête. Durant ces années, j'ai traversé une période assez folle. J'étais revenu depuis deux ans à peu près de mon service militaire passé au Vietnam et je connaissais sans doute un épisode de décompression – ce qui se voit dans mon travail. »

« On perçoit effectivement fort bien que je n'étais pas moi-même en plein équilibre lorsque j'ai fait tout cela », ajoute Starlin, qui, pour une part, a introduit le cosmique dans le *comic*.

RÉVÉLATIONS

Le Mage est le chef de l'Église Universelle de la Vérité. La religion est très présente dans l'œuvre de Starlin – qui confesse que ses longues années à l'école paroissiale l'ont conduit à penser que les religions ne sont pas ce qu'elles paraissent être.

« Les mots "catholique" et "universel" signifient la même chose. Adam Warlock et le Mage sont certes des êtres sensés, mais je crois que si tout cela a pris cette tournure particulière, depuis le début, c'est dû au traumatisme psychologique que j'ai reçu à l'école primaire catholique », révèle l'auteur.

Starlin, dans la saga de Warlock, a introduit deux autres personnages : Gamora et Pip le Troll. La première

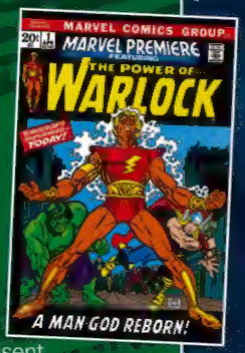
Art. : Jim Starlin

COMBIEN VALENT LES BD DE MARVEL ?

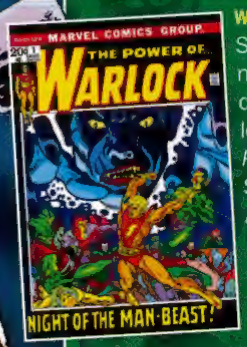
FANTASTIC FOUR N° 67
Faisant ses débuts dans ce numéro, Warlock, ou « Lui » comme il s'appelait alors, n'apparaît qu'à la dernière page. Malgré tout, il s'agit là d'un des numéros les plus cotés de *FF* de la fin des années 1960 – il atteint 190 $!

Art. : Gil Kane (ci-dessous), Jack Kirby (à gauche)

MARVEL PREMIERE N° 1
C'est *Thor* n° 165 qui a eu l'honneur de la deuxième apparition de Lui, mais ce numéro est peut-être le plus important pour le personnage. Roy Thomas, scénariste, et Gil Kane, dessinateur, donnent une nouvelle version de ses origines, le modifient et le rebaptisent « Adam Warlock ». NM : 180 $!



WARLOCK N° 1
Sorti en 1972, ce premier numéro de la série de *Warlock* poursuit le récit de *Marvel Premiere* nos 1 et 2. Sur la Contre-Terre, Adam doit affronter le terrible Man-Beast (l'Homme-Bête) et sauver le monde. La cote est raisonnable (65 $), mais les exemplaires NM semblent assez rares.



Art. : Jim Starlin (ci-dessous), Gil Kane (à gauche)

STRANGE TALES N° 178
Jim Starlin, scénariste et dessinateur, aborde dans ce numéro le personnage d'Adam Warlock. Propulsant celui-ci dans l'espace, il contribue à créer la cosmologie de Marvel. Imprimé en 1975, ce numéro peut dépasser 30 $!

À SUIVRE

DANS LE NUMÉRO 91

DE

MARVEL SUPER HEROES™
LA COLLECTION OFFICIELLE

SHOCKER

Avec chaque numéro

La figurine officielle Marvel et son fascicule

Voici l'ennemi de choc de Spidey !

M 01806 - 90 - F: 11,99 € - EY 19,50 FS